

PELATIHAN INTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN GURU SD KECAMATAN BANAWA

Anjar Kusuma Dewi¹, Darmawan¹, Mashuri¹, Munawwarah Sipanawa¹

¹ Universitas Tadulako – Palu, Indonesia

Anjardewi.kusuma@gmail.com, darmawan1981@gmail.com, mashuri.djalil@gmail.com,
munawwarah.sipanawa@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru SD di KKG Gugus 3 Dian Pertiwi, Banawa, dalam menggunakan platform media pembelajaran interaktif Quizizz dan Kahoot. Melibatkan lima dosen dari prodi Pendidikan Bahasa Inggris dan dua mahasiswa FKIP Universitas Tadulako, pelatihan ini diikuti oleh 30 guru. Kegiatan ini dirancang untuk memperkenalkan dan meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan ke dalam kurikulum Merdeka Belajar. Metode pelatihan meliputi presentasi, demonstrasi, praktik langsung, dan sesi tanya jawab, yang memungkinkan guru untuk memahami, merancang, dan menerapkan kuis interaktif dalam pembelajaran mereka. Evaluasi dan umpan balik menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan kedua platform. Pelatihan ini juga memfasilitasi kolaborasi antar guru dan pengembangan rencana aksi individu untuk implementasi di kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa pelatihan guru berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan interaktif, yang diharapkan dapat berdampak positif pada keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Quizizz; Kahoot; Teknologi Pendidikan; Pembelajaran Interaktif; Pelatihan Guru

ABSTRACT

The Community Service Program (PKM) aims to enhance the competence of elementary school teachers in the Teacher Working Group (KKG) Gugus 3 Dian Pertiwi, Banawa, using interactive learning platforms Quizizz and Kahoot. Involving five lecturers from the English Education program and two students from the Faculty of Teacher Training and Education at Tadulako University, this training was attended by 30 teachers. The activity introduces and improves teachers' skills in integrating educational technology into the Free Learning curriculum. Training methods include presentations, demonstrations, hands-on practice, and Q&A sessions, allowing teachers to understand, design, and implement interactive quizzes in their teaching. Evaluation and feedback indicate a significant improvement in teachers' understanding and confidence in using both platforms. The training also facilitates collaboration among teachers and the development of individual action plans for implementation in the classroom. The results show that the training successfully enhances teachers' ability to integrate interactive educational technology, which is expected to impact student engagement and understanding in the learning process positively

Keywords: Quizizz; Kahoot; Educational Technology; Interactive Learning; Teacher Training

A. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar, siswa diberi kebebasan dan ruang untuk berkreasi dan mengembangkan kemampuan mereka. Pembelajaran pada kurikulum Merdeka Belajar tidak lagi berpusat kepada guru (teacher-centered) tapi lebih berpusat pada siswa (*student-centered*). ([Singhal, 2017](#)) & ([Trester, 2019](#)) mengemukakan bahwa Pembelajaran berpusat pada siswa menggunakan paradigma, metode, atau pendekatan yang fokusnya untuk mengembangkan kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa sehingga membentuk mereka menjadi pembelajar yang partisipatif, imajinatif, dan kreatif dan bertanggung jawab.

Kurikulum Merdeka Belajar menuntut guru untuk memiliki inovasi dalam kelasnya karena guru berhadapan dengan berbagai tipe pembelajar yang masing-masing memiliki gaya belajar dan tingkat pemahaman yang berbeda ([Phavadee, 2020](#)). Guru sangat diharapkan untuk mampu menggunakan strategi mengajar yang mampu memotivasi dan menarik siswa untuk belajar dan mendorong keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. ([Sølvik & Glenna, 2022](#)); ([Astika, 2020](#)). Siswa akan mudah menerima materi pembelajaran saat guru menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan juga mampu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penggunaan media dalam kelas memiliki peran yang sangat penting yang mempengaruhi cara guru dalam mengajar ([Andriani et al., 2022](#)). Gaya mengajar guru yang *old-fashion* seperti berceramah sudah jarang diterapkan karena sangat membosankan siswa. ([Firdaus & Nurdyansyah, 2021](#)) berpendapat bahwa ketika siswa bosan, daya tarik mereka untuk belajar akan sangat menurun yang jelas akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Sehingga guru harus memiliki kecakapan dalam menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang tersedia ([Tafonao et al., 2019](#)) karena penggunaan media pembelajaran dalam kelas memiliki banyak manfaat, antara lain yaitu kemampuan berpikir kritis siswa. Zou'bi berpendapat jika guru dapat mendorong siswa untuk menemukan hubungan antara ide dan konsep dengan meningkatkan berpikir kritis siswa melalui media. ([Zou'bi, 2021](#)) Selain itu media pembelajaran menurut Pujiani, Harsiwi, & Almustaflikhah dapat memberi siswa pengalaman belajar langsung (Pujiani et al., 2022) dan membantu mereka memahami bagaimana menggunakan apa yang mereka pelajari di kelas untuk memberi manfaat bagi Masyarakat dan terutama Meningkatkan hasil Belajar mereka ([Dewi et al., 2021](#))

Media pembelajaran haruslah sesuai dengan kebutuhan siswa dan bergantung pada kondisi sekolah. Dalam beberapa decade terakhir, media pembelajaran mengalami kemajuan yang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi ([Grossaug, 2021](#)). Media pembelajaran menurut ([Sudarsana et al., 2019](#)) bukan hanya hal-hal konkret yang bisa diperoleh disekitar lingkungan kelas tapi juga telah mengintegrasikan teknologi. Misalnya, penggunaan komputer yang menjadi hal lazim terutama di daerah perkotaan dimana guru-guru menggunakan media komputer yang di bantu dengan LCD projector untuk menampilkan gambar-gambar dan video pembelajaran. Geith & Vignare mengklaim

bahwa sumber-sumber belajar yang bisa ditampilkan guru di depan kelas sekarang dapat dengan mudah diperoleh melalui internet. [\(Geith & Vignare, 2008\)](#)

Quizizz dan Kahoot adalah dua platform pembelajaran interaktif yang telah merevolusi cara mengajar dan belajar di ruang kelas. Kedua alat ini memungkinkan guru untuk membuat kuis yang menarik dan interaktif, yang dapat digunakan baik sebagai aktivitas pembelajaran maupun penilaian. Guru dapat menggunakan Quizizz untuk membuat kuis yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa mereka. Quizizz memiliki fitur gambar, video, dan berbagai jenis pertanyaan yang dapat guru gunakan yang dapat menarik siswa untuk belajar. Saat pembelajaran menggunakan platform quizizz, Siswa dapat berpartisipasi dengan menggunakan gawai milik mereka, dan mengerjakan Latihan yang diberikan guru secara individu maupun dalam kelompok, sehingga menjadikan pembelajaran lebih kolaboratif dan kompetitif [\(Amalia, 2020\)](#). Selain itu, Quizizz memiliki tampilan yang atraktif membuat siswa tertarik dan senang menggunakannya, dan jika digunakan untuk ujian, penggunaan quizizz meminimalisir siswa melakukan kecurangan [\(Amalia, 2020\)](#).

Kahoot, merupakan platform yang ramah pengguna dan memiliki fitur permainan yang menarik. Guru dapat membuat kuis yang menarik dan menetapkan waktu penyelesaian sesuai yang dikehendaki guru, selain itu menggunakan Kahoot dapat mendorong siswa untuk berpikir cepat. Siswa berkompetisi untuk dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat, dengan skor yang ditampilkan pada papan peringkat secara real-time, sehingga suasana kelas menjadi semarak dan kompetitif. [\(España-Delgado, 2023\)](#).

Kedua platform ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tetapi juga memberikan umpan balik instan kepada guru tentang pemahaman siswa. Ini sangat berguna untuk menyesuaikan metode pengajaran dan materi sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, baik Quizizz maupun Kahoot menawarkan akses ke perpustakaan besar kuis yang dibuat oleh guru lain [\(Nurmala & Aryani, 2021\)](#) [\(Permana & Permatawati, 2020\)](#) yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Ini sangat membantu bagi guru, terutama di daerah terpencil atau di luar kota, yang mungkin tidak memiliki sumber daya atau waktu untuk membuat materi pembelajaran dari awal.

Penggunaan Quizizz dan Kahoot di kelas dapat menjadi pelengkap yang sangat baik untuk PowerPoint Presentation. PowerPoint dapat secara efektif digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan Quizizz dan Kahoot dapat digunakan untuk menguji pemahaman dan memperkuat pembelajaran. Integrasi platform ini dalam pengajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. [\(Janković & Lambić, 2022\)](#). Selain itu, penggunaan platform pembelajaran berbasis permainan seperti Quizizz dan Kahoot telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi akademis siswa [\(España-Delgado, 2023\)](#)

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini melibatkan 4 dosen dari prodi Pendidikan Bahasa Inggris yang memiliki kepakaran dan kompetensi dalam penggunaan teknologi pendidikan serta dua orang mahasiswa, FKIP, Universitas Tadulako. Sasaran program PKM ini adalah guru-guru kelas yang tergabung dalam KKG guru kelas Gugus 3 Dian Pertiwi di kecamatan Banawa yang berjumlah 60 orang. Sebagian dari guru-guru anggota KKG Gugus 3 Dian Pertiwi merupakan anggota Komunitas Media yang memang merencanakan kegiatan pelatihan penggunaan media. Selain itu, Tim pengabdian juga akan berkolaborasi dengan salah satu guru SD di kota Palu yang akan membantu Tim Pengabdian dalam mengintegrasikan materi pembelajaran yang sesuai ke dalam Quizizz dan Kahoot. Hal ini ditujukan agar sumber belajar dan materi ajar yang akan digunakan dalam platform ini sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan, dan relevan.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan

- a. Koordinasi dengan mitra: Melakukan pertemuan dengan pengurus KKG Gugus 3 Dian Pertiwi, kepala sekolah, dan guru-guru untuk membahas tujuan dan manfaat pelatihan, serta menentukan waktu dan tempat pelaksanaan.
- b. Penyusunan Materi Pelatihan: Mengembangkan modul pelatihan yang mencakup dasar-dasar penggunaan Quizizz dan Kahoot, cara membuat kuis yang menarik, serta strategi integrasi dalam Pembelajaran Merdeka Belajar.

2. Tahapan Pelaksanaan

- a. Sesi Pembukaan: Menjelaskan tujuan dan harapan dari pelatihan.
- b. Pemaparan Teori: pengenalan dasar tentang Quizizz dan Kahoot.
- c. Praktik: Mengadakan sesi praktik di mana peserta diajarkan cara membuat dan mengelola kuis di Quizizz dan Kahoot.
- d. Demonstrasi dan Umpan Balik: Setiap kelompok mendemonstrasikan kuis yang mereka buat dan menerima umpan balik dari peserta lain dan tim Pengabdian.
- e. Diskusi dan Tanya Jawab: Mengadakan sesi tanya jawab untuk membahas tantangan, solusi, dan ide-ide kreatif dalam penggunaan Quizizz dan Kahoot.
- f. Sesi Refleksi dan Evaluasi: Melakukan refleksi dan evaluasi pelatihan, serta mengumpulkan saran untuk perbaikan di masa depan.
- g. Pembuatan Rencana Aksi: Mendorong guru untuk membuat rencana aksi individu tentang implementasi Quizizz dan Kahoot dalam pengajaran mereka.

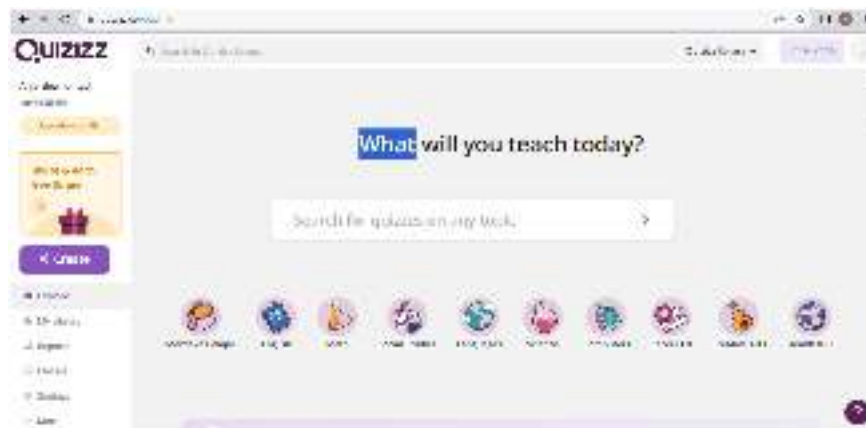
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat berkoordinasi dengan pengurus KKG Gugus 3 "Dian Pertiwi," mereka menyampaikan bahwa mereka meminta agar kami (tim Pengabdian) mengadakan

pelatihan guru-guru peserta KKG Gugus 3 Dian Pertiwi yang fokus pada penggunaan dua platform pembelajaran online, yaitu Quizziz dan Kahoot.

1. Hari Pertama Pelatihan

Sesi pelatihan dimulai dengan pengenalan platform Quizziz, di mana tim Pengabdian secara komprehensif menjelaskan manfaat penggunaannya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Peserta pelatihan memahami dengan baik konsep dasar penggunaan Quizziz, termasuk pembuatan akun dan pembuatan kuis interaktif



Gambar 1. Tampilan Menu Platform Quizziz

Selanjutnya, tim pengabdian melakukan sesi praktik yang merupakan bagian inti dari kegiatan pelatihan. Guru-guru secara aktif mencoba membuat materi pembelajaran termasuk kuis sederhana di Quizziz. Sesi ini memberikan mereka pengalaman langsung tentang bagaimana siswa akan merasakan pembelajaran menggunakan platform pembelajaran ini. Tim Pengabdian menyediakan panduan dan bimbingan yang diperlukan selama sesi praktik untuk memastikan agar semua peserta bisa secara efektif menggunakan quizziz.



Gambar 2. Praktik Penggunaan Platform Quizziz untuk Guru

Kemudian, peserta membentuk beberapa kelompok untuk Menyusun materi pembelajaran yang kemudian akan di presentasikan di depan peserta lain. Sesi ini dimaksudkan agar peserta bisa melakukan *peer-review* dimana kelompok lain

memberikan umpan balik kepada kelompok penyaji. Kemampuan memberikan umpan balik dapat menunjukkan pemahaman dan kemampuan peserta terhadap penggunaan Quizziz. Tim pengabdi memandu sesi presentasi dimana tiap kelompok diberikan waktu 5 menit dan sesi umpan balik 5 menit untuk tiap kelompok. Umpan balik ini membantu mereka memahami aspek yang sudah dikuasai dan memberikan panduan untuk mengatasi area yang perlu ditingkatkan.

Kemudian sesi tanya jawab atau diskusi dilakukan setelah sesi presentasi. Tim pengabdi memberikan kesempatan bagi setiap peserta pelatihan untuk mengajukan pertanyaan atau komentar berkenaan dengan penggunaan quizziz. Melalui sesi diskusi ini, peserta dapat saling belajar dari pengalaman dan wawasan satu sama lain, memperkaya pemahaman mereka tentang bagaimana teknologi ini dapat diintegrasikan secara efektif dalam praktik pengajaran mereka.

Sesi akhir pada hari pertama pelatihan adalah refleksi dan evaluasi dimana tim pengabdi memberikan tes sederhana untuk mengevaluasi pengetahuan guru-guru tentang penggunaan Quizziz. Hasilnya sangat menggembirakan, karena mayoritas peserta berhasil melewati tes ini dengan baik. Ini menunjukkan peserta memiliki pemahaman yang baik tentang penggunaan quizziz. Kemudian meminta peserta pelatihan untuk melakukan refleksi mengenai pelatihan sesi pertama yaitu penggunaan platform Quizzis dalam pembelajaran.

2. Pelatihan Hari Kedua

Pada hari kedua, tim pengabdi menyelenggarakan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru SD peserta KKG Gugus 3 Kecamatan Banawa "Dian Pertiwi" dalam menggunakan platform Kahoot sebagai alat pendidikan interaktif. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang Kahoot, memungkinkan para guru untuk mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran mereka, dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Pengenalan Kahoot

Sesi pertama dimulai dengan pengenalan platform Kahoot. Para peserta diajak untuk memahami manfaatnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Pada sesi ini, kami menggali dasar-dasar penggunaan Kahoot, termasuk proses pembuatan akun hingga pembuatan kuis interaktif yang menarik.

Praktik Langsung

Selanjutnya, para peserta diajarkan untuk membuat kuis sederhana menggunakan platform Kahoot. Langkah demi langkah, mereka dipandu melalui proses pembuatan akun, pemilihan template kuis, penulisan pertanyaan, serta penambahan elemen visual seperti gambar dan video untuk membuat kuis lebih menarik. Fasilitator pelatihan memberikan tips berguna tentang cara merancang pertanyaan yang efektif dan menarik, serta bagaimana mengatur waktu dan skor untuk setiap pertanyaan. Selama sesi ini, peserta juga diberi kesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai jenis pertanyaan dan format kuis, sehingga

mereka dapat memahami sepenuhnya bagaimana Kahoot dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar di kelas. Sesi praktik ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan Kahoot, tetapi juga memicu kreativitas mereka dalam menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Sesi Presentasi

Pada sesi presentasi, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian mereka mempresentasikan kuis yang mereka buat di depan peserta lain. Setiap kelompok secara bergantian menunjukkan kuis mereka, menjelaskan konsep di balik pertanyaan yang mereka pilih, serta strategi yang digunakan untuk membuat kuis tersebut menarik dan edukatif. Selama presentasi, peserta lain diberi kesempatan untuk mengamati dan mengevaluasi, tidak hanya dari segi konten dan desain kuis, tetapi juga kemampuan presentasi dan komunikasi kelompok penyaji yang diasumsikan begitulah cara kelompok penyaji mengajarkan kepada peserta didik mereka. Setelah presentasi, kelompok lain memberikan umpan balik konstruktif terhadap presentasi kelompok penyaji yang mencakup kreativitas, kejelasan, relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, dan efektivitas dalam menarik minat Belajar siswa. Sesi ini memperkuat keterampilan peserta dalam menggunakan Kahoot dan juga mendorong peserta pelatihan dalam memberikan dan menerima kritik yang konstruktif, yang merupakan bagian penting dari proses pembelajaran kolaboratif yang kemudian bisa diterapkan peserta pelatihan dalam kelas pembelajaran mereka di sekolah masing-masing.

Sesi Tanya Jawab

Sesi tanya jawab ini memberi kesempatan bagi peserta untuk bertanya tentang Kahoot, seperti cara menggunakannya dan memasukkannya dalam pelajaran. Peserta bisa tanya apa saja, mulai dari hal teknis sampai cara membuat kuis yang menarik. Tim pengabdian menjawab pertanyaan-pertanyaan ini dan kadang memberi contoh dari pengalaman mereka. Peserta juga saling berbagi tips dan pengalaman mereka sendiri tentang menggunakan Kahoot. Sesi ini membantu semua orang lebih paham tentang Kahoot dan mendapatkan ide baru untuk membuat pembelajaran lebih menarik.



Gambar 3. Guru Menyampaikan Pertanyaan

Kuis Percobaan

Pelatihan mencakup kuis percobaan yang telah disiapkan sebelumnya di Kahoot. Para guru dapat menguji pemahaman mereka dan langsung mempraktikkan penggunaan platform. Setelah kuis selesai, kami memberikan umpan balik individual kepada setiap guru. Ini membantu mereka untuk menilai aspek-aspek yang sudah dikuasai dan menyoroti area yang perlu ditingkatkan.

Sesi Refleksi dan Evaluasi

Pada sesi refleksi dan evaluasi, kami meminta peserta untuk melakukan refleksi terhadap pengalaman mereka menggunakan Kahoot. Mereka diminta untuk berbagi apa yang mereka pelajari, aspek mana yang menantang, dan bagaimana mereka berencana mengimplementasikan Kahoot dalam pengajaran mereka. Setelah sesi refleksi, kami mengadakan tes sederhana. Tes ini dirancang untuk mengevaluasi seberapa baik peserta memahami dan dapat menggunakan Kahoot. Pertanyaan-pertanyaan dalam tes ini mencakup dasar-dasar pembuatan kuis, pengaturan permainan, dan cara mengintegrasikan Kahoot ke dalam pembelajaran. Tes ini membantu kami mengukur efektivitas pelatihan dan memberikan gambaran tentang area mana yang mungkin memerlukan penekanan lebih dalam sesi pelatihan mendatang.

Rencana Tindak Lanjut

Pada tahap pembuatan rencana aksi, kami mendorong setiap guru untuk mengembangkan rencana aksi individu mengenai cara mereka akan mengimplementasikan Quizizz dan Kahoot dalam pengajaran mereka. Rencana ini harus mencakup strategi spesifik tentang bagaimana dan kapan mereka akan menggunakan kedua platform ini dalam pelajaran mereka, termasuk jenis materi yang akan diintegrasikan dalam kuis atau permainan. Guru-guru juga diminta untuk menetapkan tujuan yang realistis dan terukur, serta langkah-langkah yang akan diambil untuk mencapainya. Rencana ini akan membantu mereka untuk secara sistematis mengintegrasikan alat-alat pembelajaran interaktif ini ke dalam kurikulum, memastikan bahwa penggunaannya efektif dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Selain itu, rencana ini juga berfungsi sebagai alat untuk refleksi diri dan evaluasi berkelanjutan terhadap penggunaan teknologi dalam pengajaran mereka.

Kegiatan pelatihan untuk para guru-guru merupakan *novelty* atau kebaruan tipe *invention*, dimana para guru diminta untuk menetapkan tujuan dari pembelajaran dengan melakukan perubahan dasar dari sebelumnya tanpa menggunakan platform quizizz dan Kahoot dan dari sisi efisiensi waktu sangat memudahkan para pengajar dan peserta didik untuk meningkatkan semangat serta keterlibatan siswa

D. KESIMPULAN

Pelatihan yang diadakan untuk guru-guru di KKG Gugus 3 Dian Pertiwi Banawa dalam penggunaan platform Quizizz dan Kahoot telah berhasil mencapai

tujuannya. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pendidikan interaktif tetapi juga memfasilitasi integrasi efektif alat-alat ini dalam proses pembelajaran. Peserta pelatihan, yang awalnya menunjukkan berbagai tingkat keakraban dengan teknologi, berhasil menguasai dasar-dasar kedua platform dan memahami cara mengintegrasikannya dalam kurikulum dan pembelajaran sehari-hari.

Kemampuan para guru untuk merancang materi ajar yang menarik dan interaktif menggunakan Quizizz dan Kahoot menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa di dalam kelas. Selain itu, pelatihan ini juga berhasil menciptakan ruang untuk kolaborasi dan diskusi antar guru, yang sangat penting untuk pertukaran ide dan pengembangan profesional berkelanjutan.

E. REKOMENDASI

Pengenalan Teknologi Lainnya: Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, perkenalkan guru-guru dengan alat dan platform baru yang dapat meningkatkan pengalaman belajar. Ini akan membantu mereka tetap relevan dalam dunia pendidikan yang terus berubah dan Mendorong pembentukan jaringan dan kolaborasi antar guru untuk berbagi sumber daya, strategi, dan pengalaman dalam menggunakan teknologi pendidikan yang interaktif.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D. F. (2020). Quizizz Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspectives. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 7(1). <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v7i1.2638>
- Andriani, K., Ardiana, & Firman. (2022). Teaching Media In Efl Classrooms: What Are They And Why Select Them? *Journal of Language Testing and Assessment*, 2(1).
- Astika, Y. W. (2020). English Teacher's Learning Strategy to Increase Students' Interest in Class (Study at SMP N 22 Tebo Jambi). *Journal Of Language Education and Development (JLed)*, 2(2). <https://doi.org/10.52060/jled.v2i2.284>
- Dewi, A. K., Mashuri, M., & Mafulah, M. (2021). The Effectiveness of Using Multimedia In Improving the Students' Reading Comprehension in English Text. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 9(2). <https://doi.org/10.24256/ideas.v9i2.2338>
- España-Delgado, J. A. (2023). Kahoot, Quizizz, and Quizalize in the English Class and their Impact on Motivation. *HOW*, 30(1). <https://doi.org/10.19183/how.30.1.641>
- Firdaus, F., & Nurdyansyah, N. (2021). The Influence of Teacher's Teaching Style on Learning Motivation of Grade 5 Elementary School Students. *Academia Open*, 6. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.2159>
- Geith, C., & Vignare, K. (2008). ACCESS TO EDUCATION WITH ONLINE LEARNING AND OPEN EDUCATIONAL RESOURCES: CAN THEY CLOSE THE GAP? *Online Learning*, 12(1). <https://doi.org/10.24059/olj.v12i1.39>
- Grossaug, R. (2021). Technological Developments and Transitions in Israel's Preschool Television Industry. *Television and New Media*, 22(6).

- <https://doi.org/10.1177/1527476420938217>
- Janković, A., & Lambić, D. (2022). THE EFFECT OF GAME-BASED LEARNING VIA KAHOOT AND QUIZZ ON THE ACADEMIC ACHIEVEMENT OF THIRD GRADE PRIMARY SCHOOL STUDENTS. *Journal of Baltic Science Education*, 21(2). <https://doi.org/10.33225/jbse/22.21.224>
- Nurmala, N., & Aryani. (2021). Konflik Sosial dalam Novel Si Anak Badai Karya Tere Liye. *Jurnal Pustaka Indonesia (JPI)*, 1(2).
- Permana, P., & Permatawati, I. (2020). *Using Quizizz as a Formative Assessment Tool in German Classrooms*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200325.073>
- Phavadee, S. (2020). The way of teaching toward different students' learning styles / Teaching that takes into account different learning styles. *Opus et Educatio*, 8(2). <https://doi.org/10.3311/ope.380>
- Pujani, T., Harsiwi, W., & Almustafikhah, N. (2022). The Use of Animation Video as Online Learning Media to Teach English for Young Learners. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 4(1). <https://doi.org/10.30650/ajte.v4i1.3220>
- Singhal, D. D. (2017). Understanding Student- Centered Learning and Philosophies of Teaching Practices. *International Journal of Scientific Research and Management*. <https://doi.org/10.18535/ijstrm/v5i2.02>
- Sølvik, R. M., & Glenna, A. E. H. (2022). Teachers' potential to promote students' deeper learning in whole-class teaching: An observation study in Norwegian classrooms. *Journal of Educational Change*, 23(3). <https://doi.org/10.1007/s10833-021-09420-8>
- Sudarsana, I. K., Mulyaningsih, I., Kurniasih, N., Haimah, Wulandari, Y. O., Ramon, H., Satria, E., Saddhono, K., Nasution, F., & Abdullah, D. (2019). Integrating Technology and Media in Learning Process. *Journal of Physics: Conference Series*, 1363(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1363/1/012060>
- Tafonao, T., Setinawati, S., & Tari, E. (2019). *The Role of Teachers in Utilizing Learning Media as A Learning Source for Millennial Students*. <https://doi.org/10.4108/eai.30-7-2019.2287549>
- Trester, E. F. (2019). Student-Centered Learning: Practical Application of Theory in Practice. *About Campus: Enriching the Student Learning Experience*, 24(1). <https://doi.org/10.1177/1086482219859895>
- Zou'bi, R. Al. (2021). The impact of media and information literacy on acquiring the critical thinking skill by the educational faculty's students. *Thinking Skills and Creativity*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100782>